



Mondes en ligne, mondes sensibles. La nostalgie, un point d'entrée pour l'ethnographie

Manuel Boutet

► To cite this version:

Manuel Boutet. Mondes en ligne, mondes sensibles. La nostalgie, un point d'entrée pour l'ethnographie. Hovig Ter Minassian; Samuel Rufat; Samuel Coavoux. Espaces et temps des jeux vidéo, L>P - Questions Théoriques, 2012, 978-2-917131-19-0. halshs-01213104

HAL Id: halshs-01213104

<https://shs.hal.science/halshs-01213104>

Submitted on 12 Jan 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Mondes en ligne, mondes sensibles. La nostalgie, un point d'entrée pour l'ethnographie.

Manuel Boutet

Introduction ¹

Pour la plupart des ethnologues et des sociologues qui ne se sont jamais confrontés à des terrains en ligne, l'idée que ces mondes vécus puissent être saisis par l'ethnographie ne pose aujourd'hui plus de difficultés. Cet accord de principe est précieux pour ceux qui étudient ces mondes. Néanmoins, de nombreux problèmes théoriques et pratiques se posent encore. Vaut-il mieux, par exemple, observer des comportements en ligne ou bien interroger des personnes ? Dans le premier cas, la médiation augmente les risques de behaviorisme et de surinterprétation. Dans le second, la technicité de l'activité accroît les risques de ne saisir que des récits reconstruits *a posteriori* et des conventions hors-ligne. Au-delà même de cette controverse, parfois virulente, comme de tous les faux problèmes qui parsèment bien naturellement une littérature encore jeune, on ne pourrait se contenter de conseiller à un ethnographe abordant ces objets de voir simplement là un terrain comme les autres. L'entraînement classique n'empêche pas en effet les chercheurs d'être durablement troublés par des questions qui émergent dans le cours des ethnographies en ligne².

Qu'une pratique nouvelle comme celle des jeux vidéo ne relève pas d'une ontologie bien établie peut susciter une désorientation, qui n'est pas complètement réduite par les analyses ciblées dont nous disposons aujourd'hui. On sait que plusieurs formes sociales se côtoient et modèlent chaque situation sociale. Cette complexité est illustrée par G. Simmel (1981) à partir de l'exemple d'une soirée. Après la rencontre, nous pouvons avoir le sentiment, nous dit-il, qu'il y a « plus » de société à ce moment-là qu'au début de la fête. A quoi cela tient-il ? Une telle question admet plusieurs réponses simultanées – chacune « explique » une partie de ce qui s'y passe sans pour autant clore l'étude. Des relations nouvelles s'y nouent ; les réputations sont redistribuées ; l'effervescence de ce moment festif en fait une petite cérémonie. Et au delà de ces formes sociales centrées sur les individus en situation – relations, réputations, rituels – d'autres choses peuvent se jouer : des idées circulent, des groupes sociaux se confrontent, entrent en conflit ou se mélangent. De même, la pratique des jeux vidéo est un composé. S'ils paraissent si « nouveaux », ce n'est pas qu'ils sont « inexplicables », mais bien plutôt « difficiles à cerner » : une incertitude persiste quant au nombre de logiques à considérer simultanément pour saisir ce qui s'y joue vraiment.

La démarche ethnographique peut nous aider à résoudre ce problème. Empirique, elle aborde en effet ses terrains comme des formes de vie, et non à travers le seul filtre d'une réduction analytique. Mais cela demande du temps : « Par ethnographie, on entendra une démarche d'enquête, qui s'appuie sur *une observation prolongée*, continue ou fractionnée, d'un milieu, de situations ou d'activités, adossée à des savoir-faire qui comprennent l'accès au(x) terrain(s) (se faire accepter, gagner la confiance, trouver sa place, savoir en sortir...), la prise de notes la plus dense et la plus précise possible et/ou l'enregistrement audio ou vidéo de séquences d'activité *in situ*. Le cœur de la

¹ Je remercie pour leurs commentaires Alexandra Bidet, Samuel Coavoux, Vincent Berry, Étienne Armand Amato, ainsi que Samuel Bordreuil et Dominique Cardon. Ce texte doit beaucoup au dialogue entamé depuis deux ans au sein du séminaire « Ethnographie et Statistiques sur Internet » (EHESS-ENS), avec les auditeurs, les intervenants, et mes co-animateurs Marie Bergström, Anne-Sophie Béliard et Baptiste Brossard. Mais il n'aurait pas vu le jour sans les espaces de discussion ouverts par l'OMNSH (www.omnsh.org) et par le laboratoire junior « Jeux Vidéo » de l'ENS de Lyon. Les recherches sur lesquelles il s'appuie ont bénéficié du soutien de « groupe Mesure » de l'Université Paris Ouest en 2002 et en 2009 du projet ANR « Communication et multi-activité au travail » coordonné par Alexandra Bidet.

² Ce constat, nous l'avons fait en animant ces deux dernières années le séminaire « Ethnographie et Statistiques sur Internet » – et nous avons déjà observé ce même phénomène auparavant au sein de l'« Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines ».

démarche s'appuie donc sur l'implication directe, à la première personne, de l'enquêteur, qu'il soit sociologue, anthropologue, politiste ou géographe, en tant qu'il observe, en y participant ou non, des actions ou des événements en cours » (Céfaï 2010, p.7). Ainsi, le faible nombre d'observations longues de jeux en ligne est sans commune mesure avec le nombre de leurs pratiquants, la sincérité de leur engagement, ou le temps qu'ils y consacrent, comme avec les nombreux travaux réalisés sur les usages professionnels des mondes en ligne. Les jeux vidéo existent depuis peu, ils n'ont pas attiré immédiatement l'attention des chercheurs, et il fallait encore que certains s'engagent dans des enquêtes de plusieurs années. Enfin, une tendance à dénommer « ethnographie » tout recours à l'observation a pu masquer la productivité toute particulière de la démarche. L'anthropologie des mondes en ligne a d'abord signifié une attention portée à la place de l'humain ; pour T. Boellstorff, c'est dans l'effort pour « rapporter les détails quotidiens à un cadre plus large que l'anthropologie a une contribution spécifique à apporter à l'étude des mondes virtuels » (Boellstorff 2008, p. 248). La situation a toutefois changé puisque nous disposons maintenant d'ethnographies longues, à travers des livres anglo-saxons (Taylor 2006, Boellstorff 2008, Nardi 2010, Pearce 2010), et plusieurs thèses françaises (Boutet 2006, Berry 2009, Zabban 2011). Gageons que ces travaux nous permettent aujourd'hui de nous interroger sur l'anthropologie de ces espaces vécus, non plus sur un plan théorique et abstrait, mais bien à la façon de C. Geertz (2000) : en regardant ce que font concrètement leurs praticiens (Pastinelli 2007, p. 5).

Nous soutiendrons ici que l'ethnographie des jeux en ligne ne doit pas viser à retracer la composition du jeu à partir de briques élémentaires. Il existe une forte injonction en ce sens dans le champ des *Game Studies*, où toute démarche tend à choisir un type d'élément – soit la règle, soit la technique, soit la convention... S'il ne veut pas perdre son objet en chemin, l'ethnographe a selon nous tout à gagner à prendre plutôt l'expérience vécue comme point de départ, sa richesse et sa complexité. Cela peut amener à considérer que la sortie du terrain est ici un meilleur point de départ pour l'analyse que l'entrée sur le terrain. Réunissant ces deux conseils de méthode, *l'attention à la nostalgie* peut nous offrir l'exemple d'une telle démarche : la nostalgie désigne ce sentiment douloureux de l'attachement à un lieu, à un moment ou à une relation passée³. Elle est à la fois une façon d'aborder ces terrains, aisée à mettre en œuvre une fois sa valeur reconnue, et un antidote à bien des problèmes théoriques et pratiques rencontrés par l'ethnographe. De fait, elle est présente dans chacune des ethnographies existantes de jeux en ligne.

Les difficultés spécifiques de l'ethnographie des jeux vidéo

Bien que l'ethnographie soit une méthode classique et établie en sciences humaines et sociales, elle a été peu appliquée aux mondes en ligne, et moins encore aux mondes ludiques, en raison à la fois de difficultés méthodologiques et d'objections théoriques. Une tendance nette, notamment au sein des *Game Studies*, va ainsi à l'intégration de phases dites « ethnographiques » à l'enquête, mais uniquement comme une démarche exploratoire ou illustrative, et jamais démonstrative. Aussi il nous semble important de commencer par examiner les objections et les obstacles rencontrés par l'ethnographe, avant de préciser l'apport de cette démarche à l'étude des mondes en ligne. Ces obstacles peuvent être regroupés en deux grandes catégories. Dans les deux cas, l'argument sous-jacent est similaire, mais il pose des problèmes spécifiques selon qu'il intervient dans le débat scientifique comme une objection ou comme un postulat implicite.

Une première série d'objections regroupe des arguments qui ne dépendent pas des faits. Selon les contextes, on les qualifie de logiques, philosophiques, ontologiques, ou plus simplement théoriques. Ils se résument pour une large part à ce doute : les comportements des joueurs ne sont-

³ Nostalgie et mélancolie désignent la tristesse face à la perte d'une joie passée. Mais tandis que la mélancolie, attachée à la perte de l'être aimé, porte un désir irrépressible du retour du passé, la nostalgie, plutôt attachée aux souvenirs d'enfance ou à la terre natale, n'est pas redoublement de la perte mais preuve de ce que l'on porte en soi. Autrement dit, la nostalgie est fondationnelle, quand la mélancolie est destructrice.

ils pas déterminés par la conception du dispositif, en amont de l'expérience de jeu observée ? Si tel était le cas, la méthode ethnographique serait sans objet.

Il faut d'abord souligner que, pour des raisons contingentes, les jeux en ligne sont plus vulnérables à la logique de cet argument que les autres mondes numériques. Car bien qu'il soit douteux que le positionnement économique et juridique de l'éditeur détermine à lui seul la nature d'un monde en ligne, il change en revanche à coup sûr les questions posées au chercheur. Ainsi, il est plus aisé d'affirmer que l'expérience des participants a une autonomie lorsque l'éditeur leur reconnaît la propriété de ce qu'ils créent – comme dans *Second Life* – et bien plus difficile lorsque l'éditeur se positionne au contraire comme seul concepteur, arbitre, et propriétaire du contenu – comme dans le cas des jeux.

Une telle objection n'a rien d'empirique, et elle persiste lorsque les faits la contredisent. Dès lors, y répondre n'est en aucun cas une condition ou un préalable à l'ethnographie. Les questions qu'elle pose sont plutôt des thèmes que les résultats de l'enquête permettent de discuter. Ainsi, toutes les ethnographies disponibles discutent le pouvoir de l'éditeur sur les pratiques observées. T. L. Taylor (2006) analyse en ce sens les rapports « politiques » entre joueurs et éditeurs. M. Boutet (2006) montre que la pratique du jeu s'étend bien au delà de l'interface conçue par l'éditeur – à un « espace social en ligne ». V. Berry (2009) montre que l'engagement dans le jeu se nourrit des expériences antérieures du joueur, notamment des jeux qu'il a pratiqués par le passé – et il introduit la notion d'« habitus ludique ». B. Nardi (2010) souligne que, bien que l'activité de jeu puisse sembler très fonctionnelle, il s'y déploie une expérience « esthétique ». C. Pearce (2010) discute frontalement les théories du *Game Design* pour y introduire la culture comme « émergence ». Enfin, V. Zabban (2011) analyse les nombreuses « médiations » entre concepteurs et joueurs – et décrit la « mise en tension » des mondes ludiques.

La deuxième série d'obstacles a trait au style scientifique dominant au sein du jeune champ de recherche international des *Game Studies*. L'étude des mondes humains comme mondes vécus y occupe une place très secondaire. En effet, quoique la structuration de ce champ de recherches doive beaucoup aux jeux en ligne, les jeux vidéo n'y sont pas d'abord compris comme une activité sociable, mais *comme un dispositif formel*. On tend à considérer que les règles définissent le jeu et résument ce qui s'y passe. Cette priorité donnée aux règles est encore renforcée par les influences théoriques des *Game Studies* contemporaines. Celles-ci doivent beaucoup aux études littéraires, qui ont été les premières à prendre au sérieux cet objet. Or, pour la narratologie comme pour l'étude des genres, les jeux vidéo sont d'abord *des œuvres*, et les joueurs ne font qu'*actualiser* les potentialités offertes. Ensuite, les « ludologues » s'inspirent de l'idée de « cercle magique » de l'historien J. Huizinga (1955), selon laquelle le jeu serait *une arène symbolique close*. Autrement dit, l'activité de jeu n'aurait pas de conséquences en dehors d'elle-même. Enfin, plus largement, notons le rôle d'influences combinées en sciences sociales (anthropologie, études des sciences et des techniques, sociologie des usages) qui amènent à chercher « la place de l'humain » au sein de ces dispositifs techniques et symboliques, et non la place de ces techniques et ces dispositifs au sein des mondes vécus des humains. En somme, dans le champ pluridisciplinaire des *Game Studies*, ce qui est au centre de l'attention est ce qui existe *avant l'arrivée des joueurs*. En s'attachant à ce qui est propre aux jeux vidéo, les *Game Studies* se distinguent des *Cultural Studies*, attentives à la réception et à l'appropriation des œuvres, ainsi que de leur élargissement du regard à des populations et des pratiques auparavant ignorées. Volontairement réductionniste, l'approche est productive, mais bien loin de la démarche ethnographique, attachée à la composition compliquée de ces formes de vie que sont les jeux vidéo, et à la diversité interne des formes sociales qui les composent.

Si la nostalgie est une entrée particulièrement riche pour l'ethnographie des jeux en ligne, elle le doit aux prises qu'elle offre sur le matériau empirique – comme nous le verrons plus loin – ainsi qu'à sa capacité à guider efficacement le chercheur parmi les débats et les controverses auxquelles prête ce type d'étude. En premier lieu, la nostalgie désamorce les réductions du sens commun et des *Game Studies*. Elle ouvre sur l'après-coup du jeu et non sur sa seule préparation ;

elle ne s'attache qu'à ce que le joueur chérit, et assez peu aux règles et aux calculs, montrant par là que d'autres valeurs traversent les jeux vidéo ; elle renvoie au tout d'une situation vécue, et non à ses seuls traits « spécifiques ». En second lieu, la nostalgie ouvre une voie claire au sein des controverses entre « virtual ethnography » (ethnographie du virtuel) et « cyberanthropology »⁴ (cyber-anthropologie). A un pôle, la « virtual ethnography » est une étude de l'activité en ligne qui « travaille autour du *persona*, que projette, dans le cyberspace, celui qui écrit derrière son écran » (Mason 1999). A l'autre pôle, la « cyberanthropology » se définit par l'étude des *identités* individuelles et collectives que les personnes engagent et recomposent dans leurs pratiques d'*Internet* et des jeux vidéo. L'entrée par la nostalgie emprunte à ces deux postures : la nostalgie s'attache à des événements qui ont eu lieu en ligne, en même temps qu'elle montre à quel point les personnes peuvent être touchées durablement. Mais elle reformule la question ontologique, présente au cœur de la controverse (sous quel aspect les mondes numériques sont-ils réels ?) en une question d'enquête : quand est-ce que ces mondes vécus prennent la forme de circonstances particulières et quand prennent-ils celle d'un attachement des personnes ? En pratique, cette voie médiane affirme la pertinence de l'entretien, de l'observation, et du fait de suivre les participants, en un mot, celle de l'enquête ethnographique.

La prise en compte de l'espace en ligne et des personnes amène alors au plus près de l'« ethnographie de l'intime » développée par S. Turkle (2008). Au-delà de leur seule efficacité et de fonctions conventionnelles, les objets techniques participent bien de l'intériorité des personnes. Pour autant, la question n'est pas rabattue sur la seule économie psychique : comprendre la vie intime des personnes peut demander de se pencher sur le fonctionnement interne des objets, ainsi que sur leurs usages concrets. Outre la contribution des objets à l'individuation d'une personne, ils peuvent aussi être au principe d'effets d'imposition ou de violence. Dans l'étude des mondes en ligne, les frontières et les échos entre réel et virtuel ont en ce sens une importance toute particulière pour l'ethnographe (Taylor 2006). Approcher cette expérience publique et ses épreuves implique de suivre les façons d'y circuler (Joseph 1984), c'est-à-dire d'analyser les manières de s'y orienter (Boutet, 2003 ; 2008) et de se rendre attentif aux émotions des moments de désorientation (Breviglieri 2001, Bidet 2011).

La nostalgie comme remède à la disparition de la théâtralité

Un paradoxe de la littérature de sciences sociales sur les mondes numériques, ces dix dernières années, est qu'elle les présente volontiers comme des espaces et des territoires, mais qu'elle contient pourtant très peu de descriptions vivantes et de récits exotiques. La « théâtralité » des mondes numériques est traitée comme une cousine de province : tout le monde semble la connaître, designers et ludologues aiment l'évoquer, mais rares sont ceux qui font le déplacement pour la rencontrer. Il faut que la spatialité soit constitutive de l'objet de recherche pour qu'elle soit vraiment explorée, comme dans le cas des cartes éditées par les joueurs (Lammes 2008), des films tournés à l'intérieur des mondes virtuels (Lowood 2006), ou des jeux de photojournalisme (Poremba 2007).

Les ethnographes des jeux en ligne, dont le travail repose sur la participation, contournent souvent la description de ce que c'est que d'« y être ». Ce détour a pu être heuristique. D'abord, plutôt que raconter son expérience, le chercheur peut écrire la façon dont il a expliqué les règles et les conventions à un débutant (Jakobsson et Taylor 2003, Amato 2008)⁵. Ensuite, les descriptions précises peuvent être évitées par l'usage d'analogies : « Nous utiliserons les concepts classiques de

⁴ On trouvera un exposé plus détaillé de cette polémique dans Berry (2009, p. 181-185).

⁵ La récurrence de cette figure rhétorique est à rapprocher de la demande récurrente, lorsque l'on travaille sur les jeux vidéo, de « décrire les règles ». Rarement formulée pour d'autres objets de recherche, cette demande ignore qu'il est rare que les « règles » d'un jeu vidéo soient explicites et qu'il est tout aussi rare que les participants eux-mêmes sachent les formuler. Le sens du terme « règles » est alors très discutable (Juul, 2009).

la mafia tels que la confiance, l'honneur, le silence, les faveurs, la réputation et 'la famille' pour cadrer notre description de la constitution du réseau social à *Everquest* » (Jakobsson et Taylor 2003, p. 81). Enfin, des travaux qui s'appuient sur l'ethnographie peuvent la cantonner à un rôle illustratif et démontrer leurs résultats par d'autres méthodes : « Nous avons commencé notre étude de *World of Warcraft* en observant le monde de jeu de l'intérieur. (...) Nous avons plus tard adopté une approche complémentaire, plus quantitative » (Ducheneaut *et al.* 2006). Ces trois exemples s'inscrivent dans une tendance plus générale à esquiver la question de l'expérience des mondes ludiques en ligne.

Cette tendance doit sans doute beaucoup à l'échec, sur ces terrains, d'une démarche classique, qui fait débiter le récit ethnographique par « l'entrée sur le terrain », et initie le lecteur à la culture étudiée en lui faisant suivre les premiers pas de l'ethnographe. *A posteriori*, l'entrée sur le terrain est toujours un petit drame plein de félicité. Il raconte comment, au moment où les différences sautaient le plus aux yeux, la rencontre s'est faite malgré tout, comme le miracle renouvelé d'une commune humanité. Mais, dans le cas des jeux vidéo, deux obstacles font échec à cette méthode. Le premier est le doute déjà décrit : si les jeux vidéo sont bien un « produit culturel », sont-ils vraiment une « culture » ? Y a-t-il dans les jeux vidéo autre chose que ce qu'y ont mis ceux qui les ont produits ? Le deuxième obstacle est empirique : une particularité de ces terrains est que l'entrée y est le moment le moins propice pour lever ce doute car l'ethnographe n'est pas encore en contact avec le monde vécu qu'il veut étudier. Comme l'analyse très précisément É. A. Amato (2008) dans sa thèse, l'entrée sur le terrain est le moment de la découverte de l'interface. Lorsque la découverte du jeu vidéo est néanmoins relatée, c'est à des fins pédagogiques, et non comme sur les terrains traditionnels pour établir des résultats (Beau 2007). Les articles qui y ont recours mobilisent ensuite d'autres méthodes : statistiques (Ducheneaut *et al.* 2006) ou encore documentation et questionnaire (Zabban 2009).

Face à ce problème, la réponse unanime, quoique implicite, des ethnographies existantes consiste à s'appuyer sur la sortie du terrain. Cela prend plusieurs formes. T. L. Taylor part à plusieurs reprises du récit de rencontres IRL⁶ avec des personnes avec qui elle a joué pour remonter ensuite au souvenir des moments partagés en ligne. V. Berry et V. Zabban ont étudié deux jeux successivement, et c'est la participation au second qui fait l'objet de récits de pratique détaillés. V. Berry et M. Boutet replacent la pratique en ligne dans la lignée de pratiques de jeu antérieures. M. Boutet et C. Pearce s'attardent sur les migrations collectives d'un jeu à l'autre ; et tous deux étudient des communautés de nostalgiques. Il s'agit, dans le cas de M. Boutet, de la nostalgie pour d'autres pratiques ludiques chez « des pratiquants de jeux de société, de jeux de rôle ou de jeux vidéo cherchant à poursuivre cette activité alors qu'ils s'engagent dans leur premier emploi ou dans une vie familiale » (Boutet 2010) ; et, dans le cas de C. Pearce, de la nostalgie pour un monde en ligne au sein d'une communauté de joueurs qui se vivent comme exilés du monde disparu où ils se sont rencontrés.

Dans ce qui est probablement le premier ouvrage publié dans ce domaine, l'ethnographe américaine T. L. Taylor (2006) restitue plusieurs années d'enquête dans le monde en ligne du jeu *Everquest*. Son entrée en matière respecte ces doutes, tout en évitant les discussions interminables sur l'ontologie du virtuel. Son récit commence par un événement qui intervient tout à la fin de l'enquête : une « convention », une rencontre entre joueurs organisée par l'éditeur du jeu.

« A ce moment, j'ai passé les trois années précédentes à interviewer les usagers, jouer à leurs côtés, rejoindre des « guildes », et participer à la vie du jeu. (...) Je mets mon badge indiquant le nom de mon personnage, mon serveur, et ma (défunte) guild. (...) Je ne m'étais jamais pensée en ces termes avant ce projet, mais je suis frappée de découvrir à quel point cette identité est maintenant familière. » (Taylor 2006, p. 2)

⁶ IRL – *In Real Life* ou « dans la vie réelle » – désigne une rencontre en présence de personnes qui se fréquentent en ligne.

Moins glorieuse que l'entrée sur le terrain, la sortie du terrain, « déchirante » comme on le dit des adieux, lui permet d'exhiber les marques de la culture à laquelle elle a participé : la familiarité d'une identité, le sentiment d'une appartenance, la conviction que le jeu réchauffe le monde. Commencer par la fin c'est alors débiter par l'émotion, présente même lorsque l'objet étudié est un jeu. Ainsi, l'ethnographe doit au fait d'« avoir participé » ce privilège de voir son analyse lestée d'un poids inattendu, celui de la perte, là où les jeux semblent plutôt se prêter aux recommencements.

Ce sentiment de perte est aussi mis à l'honneur par le générique d'ouverture de l'un des rares récits populaires de l'expérience des mondes ludiques contemporains : la série d'animation japonaise *.hack//SIGN*⁷. Ce générique est construit autour d'un jeu de mots anglais : « *headache* » et « *heartache* », migraine et mélancolie. Comme chez Taylor, l'émotion du jeu n'est pas introduite par la futilité mais par la douleur. Le jeu de mots suggère qu'à la tactique (comme aux échecs, ce que l'on désigne familièrement comme « prises de tête ») s'articule l'amour. Et avec l'amour vient la possibilité de la perte, là où tout semblait si bien fait pour l'éviter que certains commentateurs un peu pressés ont mis la « négation de la mort » au principe des mondes virtuels. Moins mélancolique que nostalgique, l'évocation chez Taylor prend le tour d'une remontée aux origines :

« En rentrant ce soir là, alors que je marche de Bolyston au bus numéro 1, je songe à la façon dont mes premières expériences sur *Internet* semblent m'avoir menées jusqu'ici, à ce moment où *Internet*, les mondes fantastiques, et la réalité virtuelle entrent en collision. » (Taylor 2006, p. 5)

Le point délicat consiste à dépasser ce présent du souvenir pour en faire une entrée méthodologique sur le terrain. Mais la nostalgie du jeu, par son existence même, nous apprend déjà deux choses. D'abord, l'activité passée a eu suffisamment de sens pour que son souvenir soit teinté de tristesse. Ensuite, ce sens est attaché à l'activité de jeu telle qu'elle a eu lieu, aux gestes effectués (Bidet, 2007). Certes, il a fallu faire des choix et composer avec des règles mais, au passé, ces calculs ne sont plus des calculs mais des souvenirs (chantés au générique de *.hack//SIGN* : « mes prises de tête me manquent (...) j'embrasse ma nostalgie »). Venons en maintenant à la nostalgie comme entrée.

La nostalgie de l'expérience en ligne

Nous allons présenter les bénéfices d'une attention à la nostalgie à partir de deux images, tout en notant que l'écrit convient aussi à ce type d'exploration. T. L. Taylor introduit la nostalgie par le récit, et C. Pearce, à partir des poèmes écrits par ses enquêtés (Pearce 2009, p. 91). Néanmoins, l'équipement visuel est particulièrement approprié. D'abord, en raison de l'affinité particulière entre le médium photographique et le registre du deuil. La photographie détaille au présent une scène passée. Elle restitue ainsi l'écart entre la joie d'une présence dont elle se fait preuve et, regardée, la tristesse de la perte inéluctable creusée par le temps (Prosser 2005). Prosser souligne en particulier son affinité avec la façon dont la sortie du terrain affecte l'ethnographe. La seconde raison est l'efficacité méthodologique particulière à l'image fixe, qui restitue le « détail » de ce qui a lieu (Piette 1996 et 2009). C'est cette double affinité de la photographie avec le deuil et avec le détail qui va nous permettre d'exposer la posture d'enquête permise par l'attention à la nostalgie.

Commençons par lever la difficulté de rendre compte du fait d'« y être », et partons pour cela d'une image qui représente des avatars (Figure 1) – la partie suivante portera sur les joueurs.

⁷ « *.hack//SIGN* » est un film d'animation japonais créé en 2002 par Yoshiyuki Sadamoto. Ses protagonistes sont des joueurs. Amenés à enquêter, ils découvrent les frictions entre régulation par l'éditeur et autogestion des joueurs. Puis ils se trouvent engagés, un peu malgré eux, dans une quête épique, pris entre les intentions cachées du créateur défunt du jeu et les interventions masquées d'un hacker.

L'usage de la capture d'écran requiert des précautions méthodologiques spécifiques. Il convient de s'astreindre à la même réflexivité et à la même discipline que vis-à-vis des autres formes d'archivage. En particulier, il convient de ne pas reproduire les conventions propres à la pratique indigène de la capture d'écran, laquelle relève ordinairement de la « remédiation » : elle re-produit les conventions de la photographie dans le monde réel (Poremba 2007). Tout en poursuivant éventuellement sa pratique ordinaire de la capture d'écran, comme n'importe quel autre participant, l'ethnographe doit en sus prendre ses distances avec ces conventions et problématiser sa pratique. Systématiser la prise de vue – É. A. Amato (2008) suggère de l'automatiser – peut permettre d'éviter les conventions très prégnantes sur les « occasions » qui « valent » une prise de vue (Boutet 2009). Les riches potentialités de ce médium se trouvent ainsi ouvertes à l'investigation.



Figure 1. La partie de pêche.

La Figure 1 est une capture d'écran réalisée au cours de notre observation participante du jeu en ligne *Everquest 2*. Les quatre joueurs dont les avatars sont représentés attendent un poisson, qui n'apparaîtra pour eux qu'au bout de quatre heures. A côté des moments où le joueur « en immersion » ne voit pas le temps passer, ces jeux « massivement multi-joueurs » multiplient ainsi les moments d'attente : l'attente *des autres*, mais aussi souvent, comme ici, l'attente *en commun* d'un événement – on parle de « camper »⁸. Il leur arrive ainsi de mettre clairement en scène le contrat qui les lie à leurs participants : une dépense de temps contre une libre circulation.

Nous nous sommes reconnectés au jeu, après plusieurs années, à l'occasion de quinze jours d'abonnement gratuit offerts par l'éditeur à la période des fêtes de Noël. Revenir en ce lieu, parmi d'autres, a alors représenté un mélange de pèlerinage virtuel et de revisite ethnographique. A cette occasion, le lieu nous apparaît indifférent en lui-même. Certes, ce retour fait ressurgir le souvenir, et l'émotion qui l'accompagne, mais c'est également le cas de la capture d'écran. Y être soutient juste un peu plus la mémoire, et comble les trous, en ajoutant le mouvement, la lumière changeante, et notre avatar d'ours au bout des doigts. Avec la nostalgie, c'est la situation dans son ensemble qui est alors rappelée – et non pas seulement tel ou tel élément. Quoique le désir de revenir sur les lieux ait été bien vivant, il nous est apparu une fois sur les lieux qu'il se nourrissait du souvenir d'une situation, de personnes, de relations, et de notre propre engagement, toutes choses disparues. Un peu plus tard, l'émotion a surgi beaucoup plus vive lorsque notre compagne de jeu australienne (son personnage se trouve sur la Figure 1 à genoux à droite de l'ours), à qui nous n'avions pas parlé depuis des années, nous interpella :

⁸ Des différences de règles entre les jeux existants peuvent amener à des formes différentes, sans invalider l'analyse présentée, et en incitant plutôt au développement d'approches comparatives. Il existe par exemple aujourd'hui des jeux « à camp statique » (affût) et d'autres « à camp mobile » (traque).

Tarnesha Ulys ? Is that you little bear ?

Ulysse hello :) How are you Sylv ?

Tarnesha OMG i was just thinking yesterday i should find your email address and see how you are.. :) Yeah

Ulysse :)

Tarnesha so nice you see you back online :) how are you ?

A partir des détails de la Figure 1, la nostalgie amène à constater différents niveaux de lecture de l'image – *a minima* le lieu en lui-même, et le lieu pour ces personnes-là. Tout d'abord, cette situation est inscrite dans un certain contexte social. Le poisson attendu par les joueurs est l'une des étapes d'une « quête d'héritage ». Ce type de quête a pour particularité de rapporter des points au personnage mais aussi à sa « guilda » – c'est-à-dire au groupe dont il fait officiellement partie dans le jeu. Ici, *Ulysse* l'ours et sa compagne de jeu *Sylvanas*, de niveaux modestes, ont appelé à la rescousse le chef de la guilda, *Lembu*, le paladin debout au bout du pont, accompagné de son partenaire habituel, *Strikehammer*, un soigneur qui s'est positionné en retrait en position de soutien. Si ces différentes strates d'activité fonctionnent comme des niveaux de lecture de l'image, c'est que les joueurs inscrivent leurs relations dans les microspatialités de l'espace en ligne, d'une façon très similaire à ce qui se passe dans l'espace réel. Ainsi, chaque duo est bien identifiable, l'un assis, l'autre debout et, de plus, dans des positions symétriques ; les deux débutants sont encadrés par leurs protecteurs.

Est ici en jeu l'existence d'un « espace » en ligne, au double sens d'un support matériel et d'une production sociale. Il permet l'observation, l'un des outils fondamentaux de l'ethnographie. Ceci est vrai des mondes simulés en trois dimensions, mais également d'*Internet* comme nous l'avons montré ailleurs (Boutet 2008). Dans les deux cas, il y a bien un espace, qui est à la fois un support matériel avec ses contraintes, et le produit d'un intense travail d'élaboration de la part des participants (et non seulement de l'éditeur). Ce dernier point mérite d'être précisé, car si cela peut sembler évident pour *Internet*, du fait de sa plasticité, cela l'est beaucoup moins pour les mondes en trois dimensions qui ne sont pas modifiables. Mais si le dispositif est figé, sa mise en œuvre ne l'est pas. Et, de fait, l'intelligibilité du dispositif repose pour partie sur un travail des joueurs. Les microspatialités sont pour l'essentiel une production active. Ainsi, le dispositif permet que les avatars se recouvrent et se mélangent, mais les joueurs l'évitent. Il n'y a que lorsque leur attention est accaparée par leur activité qu'ils relâchent leur attention pour cet aspect du jeu : en plein combat par exemple, ou encore lorsqu'ils cadrent une capture d'écran. Et dans ces cas là, ils se font rappeler à l'ordre par leurs partenaires de jeu si ceux-ci sont encore attentifs.

La nostalgie ouvre donc tout un domaine, que nous ne faisons ici qu'indiquer : la spatialité des mondes numériques et la possibilité d'y pratiquer une observation qui, comme pour le monde réel, serait une « observation dense » (Geertz 2000) et non seulement naturaliste. Ainsi, ici comme ailleurs, il ne suffit pas de constater que quelqu'un est assis ou debout, car ce geste peut être signifiant. La position de *Lembu* au bout du pont est fonctionnelle – son rôle de paladin est d'encaisser le premier assaut. Pour autant sa posture marque sa proximité avec *Strikehammer* : ils ne font pas de manières, au contraire de ces débutants *assis* (la posture est sans fonction, sans effet ludique, de pur appareil) qui sont manifestement tout à leur attente au lieu d'être dans l'anticipation. Cette opposition renvoie encore à toute une normativité des pratiques et aux façons de s'en accommoder, domaine que nous n'explorerons pas plus avant ici (Coavoux 2010, Berry 2009, Koster 2009).

Revenons à l'image. Nous avons fait le chemin de l'importance des détails à leur production. Mais la nostalgie ouvre encore une autre dimension que celle des *niveaux de lecture* : celle des *strates temporelles*. Les relations peuvent disparaître et leur souvenir, survivre. De plus,

les mondes en ligne changent. Avec le temps et les extensions du jeu, la zone où se trouvent cette mare et son fameux poisson sont ainsi devenus beaucoup moins fréquentés, et l'éditeur a modifié cette quête : au lieu d'attendre des heures, il suffit de tuer un poisson plus petit pour voir, environ une demi-heure plus tard, apparaître le poisson convoité. Il ne s'agit donc plus vraiment aujourd'hui d'y cultiver l'ambiguïté entre, d'un côté, l'amitié, un lieu magnifique, des remarques amusantes comme « tiens, une partie de pêche » et, de l'autre, un moment réellement ennuyeux.

Dans cette perspective, notons aussi que la nostalgie, en ligne comme ailleurs, peut devenir créatrice. Ainsi C. Pearce (2009) observe, dans son ethnographie, la reconstruction des lieux qui avaient rendu possibles les relations chéries (p. 103). Et ce, dans un projet non seulement d'hommage mais aussi de refondation, sur plusieurs années, en acquérant à partir de rien les savoirs et les compétences nécessaires (p. 102). Les humains ont bien la capacité de se re-faire premiers, c'est-à-dire de re-devenir la source de leur style propre, même lorsqu'ils ne l'ont pas inventé (p. 142-154). Ces strates temporelles peuvent être alors documentées.

Nous allons examiner maintenant comment, d'une autre manière encore, l'attention à la nostalgie peut permettre aux ethnographes des mondes virtuels d'intégrer leur expérience à leurs analyses, et ainsi de mieux comprendre, et décrire, la richesse de l'expérience des enquêtés.

La nostalgie des moments de jeu

Les joueurs étant le plus souvent seuls derrière l'écran, il semble *a priori* très simple et raisonnable d'exclure de l'enquête ce qui s'y passe. A moins d'étudier des sous-populations de joueurs très spécifiques et restreintes, jouant à plusieurs dans le même espace, les ethnographes, quand ils sont seuls derrière leur écran, peuvent donc difficilement conférer une généralité à l'expérience qu'ils vivent. Pourtant, si l'argument vaut pour le contenu de l'expérience, il est faux concernant sa structure. Ainsi, bien que mener une thèse soit une expérience spécifique au chercheur, mêler engagement ludique et engagements non ludiques ne l'est pas⁹ : certains rêvent la nuit du jeu, d'autres imaginent de meilleures règles, d'autres encore jouent avec leurs amis ou leur frère. Autrement dit, les « no life¹⁰ » sont l'exception, et ce serait une erreur de partir de la structure de leur expérience pour élaborer des théories. Le jeu en ligne n'est pas une monomanie, et même les joueurs acharnés ne le seront pas toute leur vie. La plupart rejoignent un jour ou l'autre les rangs des nostalgiques.

Une partie de la structure de l'expérience est élémentaire : il s'agit du caractère « indexical » de certains objets. En linguistique, les « indexicaux » sont les mots tels que « ici » et « maintenant ». Les reliques, les souvenirs, les produits dérivés, sont des objets de ce type. Tout commence ainsi pour T. L. Taylor, même si elle ne l'analyse pas :

« J'attends dans une longue queue pour recevoir mon t-shirt gratuit de la convention, un simple objet promotionnel pour la prochaine extension du jeu, *Planes of Power*. Un simple T-shirt blanc bon marché, le genre que je ne porte jamais, mais qui affiche aussi un petit symbole 'Boston Fan Faire'. Pour quelque étrange raison quand je vois ça je suis heureuse de l'avoir. Soudain je possède quelque chose de matériel auquel ancrer ma participation, non seulement à cet événement, mais au jeu en général. » (Taylor 2006, p. 2)

Proust (1993) célèbre la lecture comme un index sur des parts oubliées de la mémoire : avec un livre lu dans son enfance, revient la mémoire d'un lieu, de bruits, de la lumière et de la poussière, et d'une infinité de circonstances qu'il croyait oubliées. Or, comme le jeu est autre chose

⁹ Le risque du sopho-centrisme est sous-estimé en sciences sociales, où les chercheurs pensent fréquemment être seuls à savoir passer d'un monde social à l'autre (Oester 2002).

¹⁰ « sans vie » (hors des mondes informatiques).

qu'un livre, puisqu'il est un espace d'activité et un espace social, cette fois les souvenirs s'entrecroisent. Le réel peut pointer vers le jeu et le jeu pointer vers le réel. Ainsi en est-il par exemple d'un t-shirt, poster, peluche ou tout autre objet aux couleurs du jeu :

- Pointer une absence : l'objet matériel rappelle au joueur qu'il se trouve dans le réel et non dans le jeu. Avec le temps, il se fait souvenir, hommage, source de nostalgie. Il est alors comme un fantôme de l'objet virtuel disparu, qui s'attarde dans le réel.
- Pointer une présence : que son regard le croise et le joueur ressent son attachement au jeu. Se sentir en être et avoir envie d'y être. Matérialisation du désir d'y retourner, mais qui peut aussi faire patienter. L'objet matérialise un flux d'appartenance et de désir.

Ce chassé croisé n'est pas seulement symbolique. Les produits dérivés sont des images, mais aussi des matières ; c'est-à-dire qu'ils peuvent non seulement ressembler au jeu auquel ils sont associés, mais encore appeler des interactions similaires. Par exemple, l'éditeur de jeux vidéo français *Ankama* (qui édite aussi des mangas) propose des peluches amusantes aux joueurs majoritairement adolescents de *Dofus*, tandis que *Mounthyhall* (un jeu gratuit associatif franco-belge où les personnages se déplacent de cases en case à partir d'un simple navigateur web), propose un fragile jouet en papier (« paper toy ») à monter soi-même aux formes anguleuses. Cet examen rapide de la valeur indexicale de certains objets permet d'introduire notre deuxième image (Figure 2).



Figure 2. Le jeu *Everquest* tel que nous l'expérimentons en 2001

Sur cette photographie, nous sommes représenté avec notre frère, son chien, et notre mère, visible dans le miroir, qui prend la photo. Ici, *Everquest* fait à bon droit partie de ce tableau fraternel et familial, pour plusieurs raisons. D'abord, ce jeu était pour les deux frères une rare occasion de jouer ensemble entre Paris et Cannes. Ensuite, au cours de ces vacances, ils ont partagé des moments de jeu – et le jeune frère fut pour l'occasion un informateur pour la thèse du plus âgé. Enfin, pour comprendre tout à fait cet entrecroisement, il faut porter attention aux détails. Au centre de la photographie, deux frères sourient, mais la dynamique de l'image suggère que ce n'est pas seulement pour la photographie. Et l'écran allumé n'est qu'un élément marginal d'une dynamique qui commence en fait, au centre flou de l'image, avec le chien. Celui-ci essaie manifestement de se

dégager, retenu par le jeune frère, tandis que le plus âgé tend vers lui une main mi-contrainte mi-caresse. A suivre les dimensions ludiques présentes sur la photographie, faites de gestes, d'images et de matières, le jeu apparaît pris dans une trame tissée : d'engagements ludiques – le courant de sympathie qui passe entre les deux frères ; de carrières ludiques – l'interaction ludique avec le chien qui précède celle avec l'ordinateur ; et, selon une belle expression de V. Berry, d'habitus ludiques – que la mère choisisse de prendre cette photographie indique que l'esprit ludique dont elle témoigne s'inscrit dans une transmission familiale.

Aussi, nous pouvons partager la conviction, trop souvent implicite, que « pour comprendre le joueur, il est nécessaire d'adopter tout comme lui une posture mentale d'attitude ludique » (Genvo 2009, p. 235). Néanmoins les états de conscience sont bien difficiles à formuler et plus encore à analyser (Triclot 2011). Pour nous, leur véritable fécondité est ailleurs : ils constituent un *équipement du regard* et un appui pour une stratégie comparative. Ainsi, dans l'extrait suivant :

« Je tourne aussi mon attention vers ceux qui jouent pour les points et le pouvoir (*power gamers*), des joueurs dont la façon de jouer ressemble pour les observateurs extérieurs à « du travail ». Au lieu de dire que ces joueurs sont trop investis, jouent de la mauvaise manière, ou ruinent l'expérience des autres en étant trop concentrés sur ce qu'ils font, j'examine à travers leur style nos conceptions implicites de ce qui constitue le jeu. » (Taylor 2006, p. 10)

L'ethnographe n'est pas à lui-même son propre modèle. L'expérience ludique lui apprend au contraire à *reconnaître l'altérité*, c'est-à-dire à distinguer ce qui est à la fois pertinent du point de vue du jeu et différent de sa propre expérience de jeu. Autrement dit, l'expérience importe moins pour sa singularité, que comme un outillage intrinsèquement comparatiste. Et quoique les enquêtés soient la principale ressource de l'ethnographe, il ne s'agit plus seulement de partager ce qui les réunit, mais également d'acquérir *leur perception de ce qui les sépare*. La conscience de l'altérité, sur ces terrains, ne passe pas principalement en effet entre le chercheur et ses sujets d'étude. Elle se trouve au contraire déjà présente dans ces mondes ouverts. Dès lors, le chercheur doit se faire expérimentateur, expérimenter les techniques comme leurs esthétiques (Bidet 2007), parce que cette position distanciée est déjà présente chez ses enquêtés. C'est à cette seule condition qu'il pourra repérer les différences, dans l'espoir de les comprendre ou du moins de les caractériser.

Conclusion

Dans la tradition réflexive de l'ethnographie, nous proposons de partir d'un sentiment éprouvé par l'ethnographe – la nostalgie du terrain. Elle nous est apparue comme une qualité sensible de ces mondes qui reste attachée à ceux qui les quittent. Explorer les différentes facettes de ce sentiment a permis de pointer des dimensions de ces mondes vécus jusqu'ici peu explorées par les chercheurs, surtout lorsqu'ils ont adopté la démarche « constructive » qui domine actuellement le champ des *Game Studies*.

La valeur du jeu pour ses participants ne peut être réduite au seul moment de jeu, et elle dépasse la question des règles ou du calcul. Aux mystères de la découverte des complexités de ces mondes singuliers succède avec le temps le poids familial de l'expérience humaine. Nous avons ainsi souligné l'importance de l'émotion et du souvenir, et plus précisément à travers eux, de deux aspects : le moment esthétique du jeu, et les présences hors ligne des jeux vidéo. La question de la nostalgie vient ainsi nuancer les figures de la répétition auxquelles on a souvent réduit le jeu vidéo en l'inscrivant dans une histoire – chargée de désirs et de valeurs et non pas seulement de mécanique et d'aveuglement.

Mettre en avant la nostalgie, c'est donc aussi prendre parti dans le grand écart qui semble écarteler l'expérience ludique entre le calcul et le souvenir. C'est prendre le parti – ou plutôt *le point de vue* – de l'humain. Pour l'ethnographe, cela nous semble utile pour au moins deux raisons. La

première est stratégique. L'ethnographe peut ainsi anticiper les débats dans lesquels son travail va être engagé, c'est-à-dire se positionner d'avance vis-à-vis de l'approche « constructive », qui est aujourd'hui la plus couramment adoptée pour l'étude des jeux. La seconde raison est que la nostalgie constitue, sur ces terrains, une entrée très efficace pour passer du « comment » au « pourquoi » – cet « art d'assurer la transition du recueil de descriptions de la vie sociale à une réorganisation de ces données descriptives selon des lignes explicatives » (Katz 2001, p. 443). Elle déplace l'accent mis ordinairement sur le présent du jeu vers le contexte plus large des valeurs qui y sont attachées. Aussi proche que possible de « faits d'observation », nous l'avons vu, elle ouvre simultanément sur de riches interprétations. On peut donc dire qu'avec elle « la description ethnographique peut être lumineuse tout en mettant discrètement en branle la recherche d'une explication causale » (Katz 2001, p. 447).

Bibliographie

Amato E. A., 2008, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, sous la direction de Jean-Louis Weissberg, Université Paris 8.

Beau F. (Ed.), 2007, *Culture d'univers : les jeux en réseau et la société numérique*, Limoges, FYP Éditions.

Berry V., 2009, *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique. Analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeu de rôles en ligne massivement multi-joueurs : Dark Age of Camelot et World of Warcraft*, thèse de doctorat en sciences de l'éducation sous la direction de Gilles Brougère, Université Paris 13.

Bidet A., 2007, « Le corps, le rythme et l'esthétique sociale chez André Leroi-Gourhan », *Techniques & Culture*, n° 48, p. 15-38.

Bidet A., 2011, *L'engagement dans le travail. Qu'est-ce qu'un vrai boulot ?* Paris, PUF.

Boellstorff T., 2008, *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, Oxford, Princeton University Press.

Boutet M., 2003, « Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques », in Roustan, M. (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, p. 99-111.

Boutet M., 2006, *De l'ordinateur personnel aux communautés en ligne. S'orienter dans les mondes informatiques*. Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Bernard Conein, Université de Nice-Sophia Antipolis.

Boutet M., 2008, « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu », *Sociologie du travail*, n° 50, p. 447-470.

Boutet M., 2009, « Un objet peut en cacher un autre. Relire *Un art moyen* de Pierre Bourdieu au regard de trente ans de travaux sur les usages », *Réseaux*, n° 155, p. 180-214.

Boutet M., 2010, « Innovation par l'usage et objet-frontière. Les modifications de l'interface du jeu en ligne *Mountyhall* par ses participants », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 4, n° 1, p. 87-113.

Breviglieri M., 2001, « L'étreinte de l'origine. Attachement, mémoire et nostalgie chez les enfants d'immigrés maghrébins », *Confluences Méditerranée*, n° 39, p. 37-47.

Céfaï D. (dir.), 2010, *L'engagement ethnographique*, Paris, Éditions de l'EHESS.

Coavoux S., 2010, « L'espace social des pratiques de *World of Warcraft* », in Rufat S., Ter

- Minassian H., (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques, p. 164-180.
- Ducheneaut N., Yee N., Nickell E., Moore R. J., 2006, « 'Alone Together?' Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games », in *Chi 2006 : Interact, Inform Inspire : conference proceedings*, New York, ACM Press, p. 407-416.
- Geertz C., 2000 [1973], « Thick Description: Toward an Interpretative Theory of Culture », in Geertz C., *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books.
- Huizinga J., 1955, *Homo Ludens*, Boston, Beacon Press.
- Joseph I., 1984, *Le passant considérable. Essai sur la dispersion de l'espace public*, Paris, Librairie des Méridiens.
- Juul J., 2009, « Fear of Failing ? The Many Meanings of Difficulty in Video Games », in Perron, B., Wolf, M. J. P., *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, p. 237-252.
- Katz J., 2001, « From how to why. On luminous description and causal inference in ethnography (Part 1) », *Ethnography*, vol. 2, n° 4, p. 443-473.
- Koster R., 2009, « Les communautés de joueurs en réseau », communication dans le cadre du Congrès d'Ottawa *Pouvoir, technosciences et nouvelles expériences du corps* (ACFAS), 13 mai 2009.
- Lammes S., 2008, « Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games », *Space and Culture*, n° 11, p. 260-272.
- Lowood H., 2006, « Storyline, Dance/Music, or PvP? Game Movies and Community Players in World of Warcraft », *Games and Culture*, n° 1, p. 362-382.
- Mason B., 1999, « Issues in Virtual Ethnography », in Buckner K. (dir.), *Ethnographic in Real and Virtual Environments: inhabited Information Spaces and connected communities*, Edinburgh, Queen Margaret College, p. 61-69.
- Nardi B. A., 2010, *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*, Ann Arbor, University of Michigan Press.
- Oester K., 2002, « "Le tournant ethnographique". La production des textes ethnographiques au regard du montage cinématographique », *Ethnographie française*, vol. XXXII, n° 2, p. 345-355.
- Pastinelli M., 2007, « De la culture comme « produit » à la culture comme expérience. Retour à l'ethnographie », *Ethnologies*, vol. 29, n° 1-2, p. 5-48.
- Pearce C., 2009, *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge, The MIT Press.
- Piette A., 1996, *Ethnographie de l'action. L'observation des détails*, Paris, Métailié.
- Piette A., 2009, *L'acte d'exister. Une phénoménographie de la présence*, Paris, Socrate Promarex.
- Poremba C., 2007, « Point and Shoot: Remediating Photography in Gamespace », *Games and Culture*, n° 2, p. 49-58.
- Prosser J., 2005, *Light in the dark room : photography and loss*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Proust M., 1993, *Sur la lecture*, Arles, Actes Sud.
- Rheingold H., 1993. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*, Massachusetts, Addison-Wesley.

Simmel G., 1981, *Sociologie et épistémologie*, Paris, PUF.

Taylor T. L., 2006, *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, Cambridge, The MIT Press.

Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.

Turkle S. (Ed.), 2008, *The Inner History of Devices*, Cambridge and London, The MIT Press.

Zabban V., 2009, « Hors jeu ? Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne (enquête) », *Terrains & Travaux*, n° 15, p. 81-104.

Zabban V., 2011, « Ceci est un monde ». *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques, et pratiques*, Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Patrice Flichy, Université Paris-Est Marne-le-Vallée.